DELLANA ARIEVTA
DOODLEGÄNGER
Meet your doppelgänger in a doodle!
TOGETHER

Young
Out of the Box
Inspiring

Doodlegänger

Dellana Arievta

PT Elex Media Komputindo

Ditulis oleh Dellana Arievta

Diterbitkan pertama kali oleh

Penerbit PT Elex Media Komputindo

Kelompok Gramedia— Jakarta

Anggota IKAPI, Jakarta

Editor: Riza Hardiani

717060950

ISBN: 978-602-04-2266-4

Dicetak oleh Percetakan PT Gramedia, Jakarta
Isi di luar tanggung jawab percetakan

UNTUK MAMA, NENEK, KAKEK DAN KUCING-KUCING DI RUMAH.

Fx. Widyatmoko

Koskow, Pengajar di Program Studi DKV ISI Yogyakarta, Tindes Art and Friends

"Siang, di kampus, bercakap bersama Dellana dan Pak Endro (dosen desain produk), tentang sebuah teknik & material merancang pin. Keesokan harinya, siang di kampus, Dellana menjumpai saya memerlihatkan desain hasil teknik & material yang kami cakapkan kemarin. "Lekas amat, dan keren", ucap saya. Ini yang saya kenal tentang Dellana dari sekian kejutan lain dari yang bersangkutan. Buku ini merupakan ruang Dellana dalam mengalami budaya belajar dan berbagi terutama sewaktu kuliah di Yogyakarta, meski jangkauannya bisa meluas karena apa yang Dellana serap juga dari mana-mana. Selamat membaca."

Titah Asmaning

@titahaw, 23 th, Jurnalis Musik & Editor WARN!NGMAGZ, Yogyakarta

"Do It Yourself!", tidak menyangka semangat punk bisa diwujudkan dalam buku seimut ini. Penuh ilustrasi dan petunjuk-petunjuk lincah, buku ini lebih seperti cubitan jahil seorang teman yang memaksamu untuk berkarya dan tak mengandalkan apa pun, kecuali diri sendiri dan mimpi-mimpi. Menyenangkan sekali ketika semangat berkarya tak dibiarkan mati. Long Live Creativity!"

Yuramia Oksilasari

@yuralasari, 21 th, Mahasiswa Arsitektur, Yogyakarta

"Sejak pertama mengenal Dellana, saya melihat sesuatu yang tidak semua orang (terutama seumuran kami) miliki. Dellana memiliki sisi kekanak-kanakan yang autentik: melihat sesuatu sebagaimana ia melihatnya, bukan sebagaimana ia ingin melihatnya; yang tergambar jelas dalam karya-karyanya. Karena itu, saya sangat antusias saat membaca buku ini. Secara umum, buku ini simpel dan menarik. Orang tidak akan malas untuk mengambilnya dan mengintip isinya. Dengan ilustrasi yang ringan dan cara penyampaian yang lugas, buku ini benar-benar mengingatkan saya pada masa kecil saya, yang entah mengapa akhir-akhir ini saya rasa sudah saya kubur terlalu dalam."

RISZKY M. FAHREZA

22 th, Mahasiswa Teknik Elektro, Bandung

"Everything starts somewhere. Bahkan Newton menemukan gravitasi di waktu senggang waktu sambil bermain-main. Dellana memperlihatkan pada kita bahwa menekuni hobi pun, sebenarnya bisa menjadi mata pencaharian yang menguntungkan, dan sudah banyak orang yang melakukannya. Mungkin sekarang saat yang tepat bagi kita untuk merasa tidak ingin kalah."

SONY PRASETYOTOMO

@sonyprasetyotomo, Ilustrator & Tindes Art and Friends, Yogyakarta

"Menyenangkan, enak dibaca atau cuma dilihat-lihat gambarnya saja. Visual yang 'eye catching', simpel, khas 'Dellana' banget. Materi yg cukup representatif dan mudah dipahami, saya rasa buku ini bisa menjadi inspirasi sekaligus motivasi untuk para penyuka ataupun pelaku usaha craft. Pokoknya, buku ini bikin 'panas' untuk ber d.i.y ria."

GAFI PRAJANTI

@gapiprajantiw, 20 th, Mahasiswa, Solo

Rasanya kayak mengintip ke dalam catatan harian para kreator muda di luar sana yang berisi cerita dan 'coret-coretan' di balik proses kreatif mereka. Nggak perlu jadi penyihir untuk bisa bikin barang-barang lucu yang ada di internet, karena rahasianya hanya dua: usaha dan kemauan. Doodleganger jadi salah satu hal yang menginspirasi aku untuk lebih percaya diri dengan karya sendiri yang kemudian di pameran terakhir kemarin, aku mencoba untuk menjual hasil karyaku dan rasanya senang sekali ketika ada yang membeli.

BAGAS SAPUTRA

@bagassaputera, 22 th, Karyawan & Mahasiswa Desain Produk, Tangerang Selatan

"Yang gw suka dari buku ini selain visualnya bagus, adalah tutorial-tutorial yang menularkan semangat produktif ke pembaca. Tutorial ini lah yang bikin gw 'gatel' pengen coba, tanpa pikir panjang gw mengikuti tutorial yang ada di buku ini. Suatu ketika ada teman kampus yang ajak untuk ikut acara bazar dan gw bikin pin resin, ternyata ada yang beli. Haha. Senang."

daftar isi

CREATIVITY + PASSION = CONTAGIOUS HAPPINESS

Aku melihat banyak sekali teman-temanku yang ingin memulai sesuatu, namun mereka tidak tahu harus berbuat apa, tidak tahu siapa yang mungkin dapat menjadi inspirasinya. Juga teringat masa di mana aku sangat menyukai pelajaran kerajinan tangan ketika sekolah dasar, rasanya senang sekali jika melihat teman-teman dan adik-adikku dapat merasakan semangat yang sama ketika dulu guru membagikan kertas origami untuk kemudian kami ubah kertas tersebut menjadi sesuatu yang bernilai seni.

Buku ini akan menemanimu bereksplorasi, melakukan hal-hal bermanfaat (setidaknya menyenangkan) yang mungkin akan membuatmu lupa sejenak untuk menatap layar ponsel, tablet, atau berlama-lama *scrolling* di media sosialmu. Buku ini merekam perjalanan segelintir orang yang menemukan ‘kembaran’ di dalam bentuk *doodle*. Mereka juga menularkan virus produktif kepada teman-teman di sekitar mereka. (Semoga tidak terdengar seperti buku motivasi ya :”))

Untuk teman-temanku yang bertanya bagaimana membuat ini dan itu, untuk teman-teman yang membagikan ilmunya sehingga aku dapat mencatatnya di buku ini. Atau bisa jadi, ini buku yang mengandung sedikit virus produktif untuk siapa pun yang membacanya :D.

"to Be is to do."
-JEAN-PAUL SARTRE

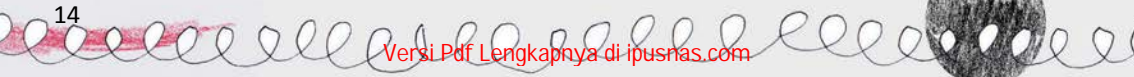
Meet your doppelgänger in a doodle!

Kalau kamu, saat ini, sudah menemukan *passion*mu, bagus sekali! Jika saat ini kamu pikir (dan orang-orang di luar sana mengatakan) bahwa hobimu tidak berguna, tidak keren, maka hilangkanlah pikiran itu, tetap lakukan meskipun belum ada orang yang mengatakan kalau hobimu keren. Karena bukan tidak mungkin, hobimu nanti justru akan menjadi pekerjaan yang kamu cintai (itu berarti kamu tidak akan bekerja seumur hidupmu!) atau bahkan, melalui hobimu, kamu dapat membuka lapangan pekerjaan untuk orang lain.

APA YANG SEBAIKNYA ~~AKU~~ KITA LAKUKAN?

MULAI

Mulailah membuat sesuatu dari hobimu. Hobimu menonton film? Mengapa tidak membuat ulasan singkat tentang film-film favoritmu? Kamu dapat lakukan itu baik di jurnal maupun di blog agar banyak temanmu yang menikmati hasil *review*-mu.

Hobimu membaca majalah? Mengapa tidak mulai membuat majalah iseng-isengmu sendiri?
Ajak teman-teman kamu untuk berkontribusi atau sekadar menulis artikel bohong-bohongan.

Miliki jurnal

Komunitas

Hobimu mengoleksi barang-barang lucu seperti stiker, kartu pos, gantungan kunci, dompet koin? Kamu bisa membuatnya sendiri! Sentuhan personal akan membuat kamu lebih menyukainya, bahkan mungkin nantinya, kamu akan berpikir dua kali setiap kamu ingin membeli barang baru.

Bergabung dengan orang yang memiliki hobi sama? Tidak ada salahnya! Aku dan beberapa temanku merasakan, bahwa kami akan lebih produktif beribu-ribu kali lipat jika kami mengerjakan hobi tersebut bersama-sama. Sejauh ini, para teman produktif memacu kreativitasku dan membuatku lebih aktif menghasilkan sesuatu untuk membaginya bersama teman-temanku.

Catat segalanya

ORANG-ORANG KREATIF

SAMPAN MIMPI

Bermula dari kesenangan Asa Laily melihat sang Ibu membuat baju dan menghias toples, Asa pun tergugah untuk ikut membuat berbagai macam barang sendiri sejak ia masih kanak-kanak. Ketika duduk di bangku sekolah menengah pertama, Asa, gadis berkerudung kelahiran tahun 1992 ini mulai percaya diri untuk menjual hasil kerajinan tangannya, kegemaran tersebut berlanjut hingga ia duduk di bangku SMA. Namun berhenti sejenak ketika ia mulai berkuliah sampai akhirnya ia menemukan Dipa, yang kemudian menjadi partnernya untuk melanjutkan kegemaran membuat barang-barang kerajinan. Mereka berdua akhirnya memutuskan untuk memakai nama Sampan Mimpi. Alasannya sederhana, mereka ingin menggunakan nama dengan bahasa Indonesia, unik, dan juga puitis, dan mereka berharap Sampan Mimpi dapat menjadi kendaraan menuju segala mimpi mereka. "*Kami ingin Sampan Mimpi bisa membantu membuka lapangan kerja yang lebih besar dan menjadi tempat bagi seniman-seniman yang ingin menuangkan ide ke dalam sebuah produk.*"

WALL dECOR
Pillow MY FACE
SAMPAN MiMPi

Sampan Mimpi dimulai tahun 2012 dan berjalan efektif di tahun 2013. Produk yang mereka hasilkan adalah *plush character* atau boneka kecil bergambar karakter. Karakter tersebut dapat di-*custom* sesuai wajah si pemesan, digambar secara digital dan eksklusif, setelah itu dicetak di *transfer paper* dengan tinta kain kemudian dipindahkan ke atas kain menggunakan alat *press*.

Selain boneka, illustrasi tersebut juga dapat diaplikasikan di *cushion* atau bantal untuk sofa, *mug*, botol minum, hiasan dinding, hingga gantungan kunci. Mereka sadar bahwa manusia suka merayakan, maka mereka menawarkan solusi dengan menyediakan hadiah untuk perayaan-perayaan, baik itu ulang tahun, *anniversary*, kelulusan bahkan kelahiran. Ada perjalanan panjang sebelum pada akhirnya Asa menemukan kekonsistenan metodenya. Asa sempat melalui serangkaian proses manual dalam menggambar karakter wajah. Ia menggambar menggunakan cat akrilik di atas kain kanvas, baru kemudian dijahit.

Kendala yang ia jumpai adalah kesukaran menduplikasi jika gambar yang diminta harus seragam, kendala selanjutnya ialah waktu dan tenaga yang tidak sanggup melayani permintaan yang terus meningkat. Asa mencari cara agar semua pesanan tersebut dapat dikerjakan secara cepat. Setelah riset panjang yang ia dan Dipa kerjakan serta *trial and error* yang ia jumpai di lapangan, semua itu membawanya kepada metode transfer gambar digital ke atas kain. Kemudian Asa dan Dipa mulai aktif berjualan *offline* dengan menitipkan barang di *booth* teman-temannya. Kemudian berkembang lagi dengan memiliki *booth* sendiri dari bazar satu ke bazar yang lain.